

5E ଶିକ୍ଷାଦାନ ପ୍ରଣାଳୀ

ସମୀର କୁମାର ବେହେରା

## ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷା —

UNESCO ଦ୍ଵାରା ସନ୍ମିଳନୀ ଦ୍ଵାରା ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷାର ସଂଜ୍ଞା :-

ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷା ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶିଶୁର ଜନ୍ମଗତ ଅଧିକାର । ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ ପୁଷ୍ଟିକର ଖାଦ୍ୟ, ପରିବାର ଓ ଗୋଷ୍ଠିଦ୍ଵାରା ଉପଯୁକ୍ତ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ, ଅଧ୍ୟୟନ ନିମନ୍ତେ ସୁସ୍ଥ ପରିବେଶ, ତାଲିମପ୍ରାପ୍ତ ଶିକ୍ଷକ, ଲିଙ୍ଗୀୟ ସମାନତା, ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ଶିକ୍ଷାସାଧନ ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷା ନିମନ୍ତେ ଏକାନ୍ତ ଅପରିହାର୍ଯ୍ୟ । ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କର ପାଠ୍ୟସୂଚୀରେ ବୌଦ୍ଧିକ ଜ୍ଞାନ ବିକାଶ ନିମନ୍ତେ ସବୁପ୍ରକାର ବନ୍ଦୋବସ୍ତ ରହିବା ଆବଶ୍ୟକ । ମାତୃଭାଷା, କଳା, ସାହିତ୍ୟ, ସଂସ୍କୃତି, ଖେଳକୁଦ, ଅନୁଶାସନ ଆଦି ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷାର ବିକାଶର ସହାୟକ । ଜାତି, ବର୍ଣ୍ଣ, ଭାଷା, ଲିଙ୍ଗୀୟ ଭେଦଭାବ ନିର୍ବିଶେଷରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ କୈନ୍ଦ୍ରିକ ଶିକ୍ଷାଦାନ ଦେବା ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷାର ଆଧାର । ଏଚ୍.ଆଇ.ଭି/ଏଡ୍ସ, ଭିନ୍ନକ୍ଷମ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ ବିଭେଦ ନକରି ସୌହାର୍ଦ୍ଦ୍ୟପୂର୍ଣ୍ଣ ବାତାବରଣରେ ଶିକ୍ଷାଦାନ କରିବାକୁ ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷା ଗୁରୁତ୍ଵ ଆରୋପ କରିଥାଏ ।

ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷଣର ପାଞ୍ଚଟି ନୀତି —

**ପ୍ରଥମ ନୀତି** — କୌଣସି ବିଷୟ ଶିକ୍ଷା ଦିଆଯାଇପାରେ ନାହିଁ । (The first principle of true teaching is that nothing can be taught).

ଶ୍ରେଣୀ ପ୍ରକୋଷ୍ଠରେ କୌଣସି ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ଅନିଚ୍ଛା ସତ୍ତ୍ୱେ ଶିକ୍ଷକ ପାଠ୍ୟକ୍ରମକୁ ଲଦି ଦେଇ ପାରିବେ ନାହିଁ । ଶିକ୍ଷକ ଜଣେ ସାହାଯ୍ୟକାରୀ ଓ ମାର୍ଗଦର୍ଶକ, କିନ୍ତୁ ପରାମର୍ଶଦାତା କିମ୍ବା କାର୍ଯ୍ୟ ପ୍ରଦାନକାରୀ (task master) ନୁହଁନ୍ତି ।

**ଦ୍ୱିତୀୟ ନୀତି** — ମସ୍ତିଷ୍କର ବିକାଶ ନିମନ୍ତେ ମନର ପରାମର୍ଶ ନେବା ଆବଶ୍ୟକ । (Mind has to be consulted in its own growth)

ଆମ ଇଚ୍ଛାନୁସାରେ ଶିଶୁକୁ ଡାକ୍ତର, ଇଞ୍ଜିନିୟର ବା ଉଚ୍ଚ କ୍ରୀଡ଼ାବିତ୍ ହେବା ପାଇଁ ଚାହଁଥାଉ । ସେଥି ନିମନ୍ତେ ଶିଶୁର ମନର ଆବେଗକୁ ନ ବୁଝି ତାକୁ ଭବିଷ୍ୟତରେ ଏପରି ବ୍ୟକ୍ତି ହେବା ପାଇଁ ବାଧ୍ୟତା ମୂଳକ ଶିକ୍ଷା ପ୍ରଦାନ କରୁ । ଏପରି ଶିକ୍ଷା ଶିଶୁ ପାଇଁ ଭୟଙ୍କର କ୍ଷତିକାରକ । ଶିଶୁର ଇଚ୍ଛା, ଆବେଗ, ଅନୁଭୂତି ଆଦିକୁ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ କରି ଶିକ୍ଷାଦାନ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ।

**ତୃତୀୟ ନୀତି** — ବ୍ୟକ୍ତି ଯାହା ଅଛି ତାହାକୁ ସ୍ୱୀକାର କରି ସେ ଯାହା ହେବ ସେହି ଦିଗରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା । (To work from the near to the far, from that which is to that which shall be...)

ଅର୍ଥାତ୍ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ନିଜସ୍ୱ ଅନୁଭୂତି ଓ ଅଭିଜ୍ଞତାକୁ ଆଧାର କରି ଉଚିତର ଧାରଣା ଓ ଅନୁଭୂତି ପ୍ରଦାନ କରିବା ଉଚିତ୍ ।

**ଚତୁର୍ଥ ନୀତି** – ଶିକ୍ଷକ ଯନ୍ତ୍ରଣାଳ ପୂର୍ବକ ପରିବେଶ ଓ ଉପଯୁକ୍ତ ସାଧନ ସାମଗ୍ରୀ ଓ ଅନୁଭୂତି ଦ୍ୱାରା ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କ ଶିକ୍ଷାଦାନ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ।

**ପଞ୍ଚମ ନୀତି** – ଜାତି, ବର୍ଣ୍ଣ, ଭାଷା ଓ ଲିଙ୍ଗିୟ ଭେଦଭାବ ନିର୍ବିଶେଷରେ ସମସ୍ତ ଶିଶୁର ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷାର ନୈତିକ ଅଧିକାର ରହିଛି ।

**5Eର ସ୍ୱରୂପ—** ବିଶ୍ୱରେ ପ୍ରଚଳିତ ବିଭିନ୍ନ ଶିକ୍ଷାଦାନ ପଦ୍ଧତି ମଧ୍ୟରୁ '5E' ଏକ ଉତ୍କୃଷ୍ଟାଟମାନର ଶିକ୍ଷାଦାନ ପ୍ରଣାଳୀ । ଏହା ମହାନ ଶିକ୍ଷାବିତ୍ ଉଭୟ, ବ୍ଲୁମର, ରସ୍ ଶିକ୍ଷାଦାନ ତତ୍ତ୍ୱ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବେଶିତ । ଶିକ୍ଷକ ଛଅଟି (ଏଟି) ଶୈକ୍ଷିକ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଉପରେ '5E' ଶିକ୍ଷାଦାନ ପଦ୍ଧତି ଗଠିତ ।

- କ) ଗୋଟିଏ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଦାୟିତ୍ୱ ବା କାର୍ଯ୍ୟପ୍ରତି ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ମନରେ ଆଗ୍ରହ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ।
- ଖ) କାର୍ଯ୍ୟଟି ସରଳ ଓ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ କୈନ୍ଦ୍ରିକ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ ।
- ଗ) ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଆବିଷ୍କାର ମାଧ୍ୟମରେ ଅଧ୍ୟୟନ କରିବା ପାଇଁ ସ୍ୱ-ଅଭିପ୍ରେରିତ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ ।

- ଘ) ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ପରୀକ୍ଷାର ଫଳାଫଳ ଓ ଶିକ୍ଷାର ଲକ୍ଷ୍ୟ ମଧ୍ୟରେ ଯେଉଁ ପାର୍ଥକ୍ୟ ରହୁଛି ତାହାକୁ ଶିକ୍ଷକ ଠିକ୍ ଭାବେ ଚିହ୍ନଟ କରିପାରୁଥିବା ଆବଶ୍ୟକ ।
- ଙ) ଶ୍ରେଣୀ ପ୍ରକୋଷ୍ଠରେ ଯଦି କୌଣସି ଛୁଟି ବିରୁଦ୍ଧି ଓ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କଠାରେ ନକରାତ୍ମକ ମନୋଭାବ ସୃଷ୍ଟି ହେଉଥାଏ, ତେବେ ଶିକ୍ଷକ ତାକୁ ଠିକ୍ ପରିଚାଳନା କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ।
- ଚ) ଶିକ୍ଷାଦାନର ବିଭିନ୍ନ ସୋପାନକୁ ଠିକ୍ ସମୟରେ ସୁଚାରୁ ରୂପେ ସଂପାଦନ କରିବା ଦକ୍ଷତା ଶିକ୍ଷକଠାରେ ରହିବା ଆବଶ୍ୟକ ।

**'5E' ମଡ୍ୟୁଲ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଇତିହାସ —** ୧୯୮୦ ମସିହାରେ ଆମେରିକାର ବିଶିଷ୍ଟ ଶିକ୍ଷାବିତ୍ "Rodger W Bybee" ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଥିଲେ । ଏହି ପଦ୍ଧତି ସମସ୍ତ ବ୍ୟବହାରିକ ଶିକ୍ଷାଦାନ ପ୍ରଣାଳୀ ପାଇଁ ଉପଯୁକ୍ତ ବୋଲି ବର୍ତ୍ତମାନ ପ୍ରମାଣିତ ହୋଇଛି ।

'5E' ପଦ୍ଧତିର ବିଭିନ୍ନ ସୋପାନ — '5E' ପଦ୍ଧତି

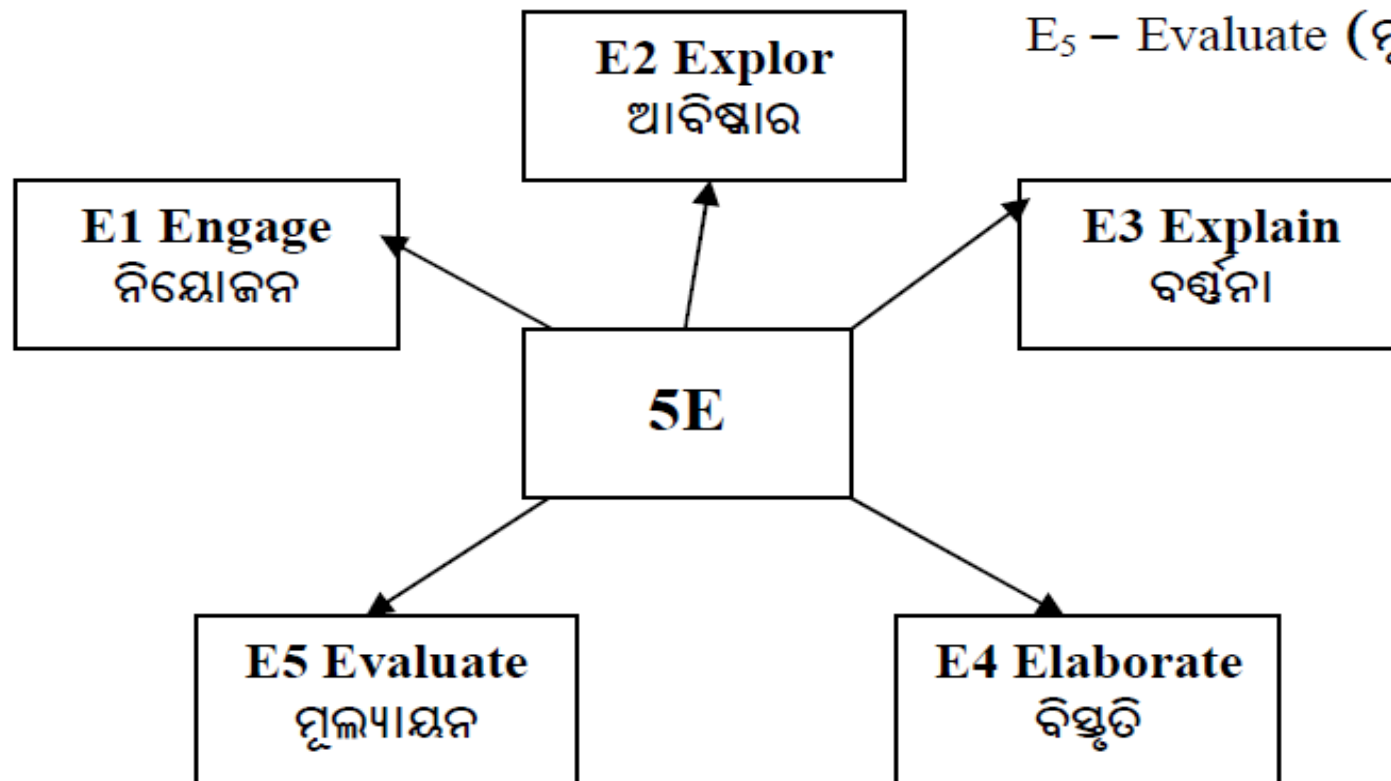
E<sub>1</sub> – Engage (ନିୟୋଜନ)

E<sub>2</sub> – Explore (ଆବିଷ୍କାର)

E<sub>3</sub> – Explain (ବର୍ଣ୍ଣନା)

E<sub>4</sub> – Elaborate (ବିସ୍ତୃତି)

E<sub>5</sub> – Evaluate (ମୂଲ୍ୟାୟନ)



## E<sub>1</sub> : Engage (ନିଯୋଜନ) —

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ଅତୀତ ଓ ବର୍ତ୍ତମାନର ଶିକ୍ଷଣ ଅନୁଭୂତିର ସଂଯୋଗକାରୀ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ମୁଖ୍ୟତଃ 'Engage' (ନିଯୋଜନ) କୁହାଯାଏ । ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ରୁଚି ଅନୁଯାୟୀ ଛୋଟ ଛୋଟ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରି ସେମାନଙ୍କଠାରେ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଧାରଣା, ପଦ୍ଧତି ଓ ବିଭିନ୍ନ କଳା କୌଶଳର ଆବିଷ୍କାର ଓ ନିଯୋଜନ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ 'Engage' କୁହାଯାଏ ।

**ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ଭୂମିକା** — ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ପ୍ରଶ୍ନ ମନେ ମନେ ଭାବିବା, ଦଳରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ଓ ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବାକୁ ସୁଯୋଗ ପାଏ, ଯେପରିକି –

- କ) ଏହା କାହିଁକି ଘଟୁଛି ?
- ଖ) ଏହା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଗରୁ ମୁଁ କ'ଣ ଜାଣିଛି ?
- ଗ) ଏହି ପ୍ରଶ୍ନର ସମାଧାନ ମୁଁ କିପରି କରିପାରିବି ?

**ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ଭୂମିକା** — ଶିକ୍ଷକ ଶ୍ରେଣୀରେ କିଛି ସକ୍ରିୟ ଶିକ୍ଷା ପ୍ରକ୍ରିୟା ICTe – Content ତଥ୍ୟ ବିଭିନ୍ନ ଦଳରେ ଉପସ୍ଥାପନା କରି ପାରିବେ, ଯାହାକି ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ଅତୀତ ଓ ବର୍ତ୍ତମାନର ଶିକ୍ଷଣ ଅନୁଭୂତି ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବେଶିତ ଥିବ ।

ବିଭିନ୍ନ ସରଳ ପ୍ରଶ୍ନ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କ ନିକଟରେ ଉପସ୍ଥାପନ କରିପାରିବେ । ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଧାରଣା ପ୍ରତି ଆଗ୍ରହ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ କୌତୁହଳପୂର୍ଣ୍ଣ ପରୀକ୍ଷା ICTe – Content ଦୃଶ୍ୟ ଶ୍ରାବ୍ୟ ଶିକ୍ଷାସାଧନ ଉପସ୍ଥାପନ କରିପାରିବେ ।



## E<sub>2</sub> : Explore (ଆବିଷ୍କାର) —

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଏହି ସୋପାନରେ ଏକ ସାଧାରଣ ଭିଡିଓମିର ଅନୁଭୂତି ଅର୍ଜନ କରିଥାନ୍ତି । ସେମାନେ ନୂତନ ଧାରଣା, ପ୍ରକ୍ରିୟା ଓ କୌଶଳକୁ ଆବିଷ୍କାର କରି ଖୁବ୍ ଆନନ୍ଦ ଅନୁଭବ କରନ୍ତି । ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ନିଜ ପରିବେଶ ଓ ଶିକ୍ଷା ସାଧନ ସାମଗ୍ରୀ ବା ICTe – Content ଆଦିର ସୁବିନିଯୋଗ କରି ସରଳରୁ ଜଟିଳ ଧାରଣା ଆଡ଼କୁ ଆବିଷ୍କାର କରିବା ପାଇଁ ଗତି କରିଥାନ୍ତି । ସେମାନେ ପରସ୍ପର ସାଥରେ ଭାବ ବିନିମୟ କରନ୍ତି ଏବଂ ଠିକ୍ ଫଳାଫଳକୁ ଗ୍ରହଣ କରନ୍ତି । ବିଭିନ୍ନ ତତ୍ତ୍ୱ, ମତ ଓ ନିଜର ଚିନ୍ତାଧାରାକୁ ଶ୍ରେଣୀ ପ୍ରକୋଷ୍ଠରେ ପରୀକ୍ଷା କରିବା ପାଇଁ ସୁଯୋଗ ପାଆନ୍ତି । ବିଭିନ୍ନ ସାଧନ ସାମଗ୍ରୀ, ପୁସ୍ତକ, ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଆଦି ଉପଯୋଗ କରିବା ପାଇଁ ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରନ୍ତି ।

**ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ଭୂମିକା —** ଶିକ୍ଷକ ଜଣେ ପାରମ୍ପରିକ ଶିକ୍ଷକର ଭୂମିକା ନିର୍ବାହ କରିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ଶିକ୍ଷାଦାନର ଆବଶ୍ୟକ ପରିବେଶ, ଭିଡିଓମିର ଜଣେ ଉତ୍ତମ ବିନ୍ଦୁ ଶାସୀ ରୂପେ ନିଜକୁ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବେ । ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ଦଳଗତ ଭାବେ, ସ୍ୱାଧୀନଭାବେ ଯେପରି କାର୍ଯ୍ୟ କରିପାରିବେ ତା’ର ବ୍ୟବସ୍ଥା କରିବେ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳର କଥାକୁ ଠିକ୍ରେ ଶୁଣିବା ଓ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ କରିବା ଦାୟିତ୍ୱ ନିର୍ବାହ କରିବେ । ଶିକ୍ଷକ ଅନୁସନ୍ଧିଷ୍ଟ ମନୋବୃତ୍ତି ବାତାବରଣ ସୃଷ୍ଟି କରିପାରିବେ । ବିଦ୍ୟାଳୟରେ ଉପଲବ୍ଧ ICT ଲ୍ୟାବର ସବୁପଯୋଗ କରିବାକୁ ଛାତ୍ରମାନଙ୍କୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ପ୍ରଦାନ କରିପାରିବେ ।

### E<sub>3</sub> : Explain (ବର୍ଣ୍ଣନା) —

ଏହି ସୋପାନରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ଯେଉଁ ଶୈକ୍ଷିକ ଅନୁଭୂତି ଅର୍ଜନ କଲେ ତାହାର ବିଭିନ୍ନ ଦିଗର କାରଣ ନିରାକରଣ, ଧାରଣା ଆଦିର ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହୋଇପାରିବେ । ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ନୂତନ ଧାରଣା, ବ୍ୟବହାରିକ କଳାକୌଶଳ ଆଦିର ଚର୍ଚ୍ଚନା କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହେବେ । ବିଭିନ୍ନ ଉତ୍ସରୁ ସଂଗୃହୀତ ତଥ୍ୟର ତୁଳନା, ବିଭାଗୀକରଣ,

ତୁଟି ଆବିଷ୍କାର, ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତରର ବର୍ଣ୍ଣନା ଆଦି କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହେବେ । ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ପୂର୍ବ ସକ୍ରିୟ କାର୍ଯ୍ୟ, ବିଭିନ୍ନ ପରୀକ୍ଷାର ଫଳାଫଳ ଓ ଲିପିବଦ୍ଧ ଟେବୁଲ୍ ବା ତଥ୍ୟକୁ ବ୍ୟବହାର କରି ଶିଖିବେ । ବିବିଧ Virtual laboratory ବିଜ୍ଞାନ କିଟ୍‌ର ଉପଯୋଗ କରିପାରିବେ ।

**ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ଭୂମିକା —** ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରଶ୍ନର ନ୍ୟାୟିକ ତଥ୍ୟ ଆଡ଼କୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ ଅଭିପ୍ରେରିତ କରି ଦଳଗତ ଭାବେ ଆଲୋଚନା କରିବେ । ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ପୂର୍ବଧାରଣାକୁ ଭିତ୍ତିକରି ନୂତନ ଧାରଣା ଅବଗତ କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହେବେ । ଶିକ୍ଷକ ବିଭିନ୍ନ ସକ୍ରିୟ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପର ଫଳାଫଳର ନିର୍ଯ୍ୟାସକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କଠାରୁ ସଂଗ୍ରହ କରିବେ । ବିଭିନ୍ନ ଦଳର ଯୌକ୍ତିକ ଉତ୍ତରକୁ ଶିକ୍ଷକ ଗ୍ରହଣ କରିବେ ।

#### **E<sub>4</sub> : Elaboration (ବିସ୍ତୃତି) —**

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ଧାରଣାଗତ ଜ୍ଞାନ, ପରିସରର ବିସ୍ତୃତି ଏବଂ କେତେକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବ୍ୟବହାର ଓ କୌଶଳର ବିକାଶ ସାଧନର ସୁଯୋଗ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ଏହି ସୋପାନର ଲକ୍ଷ୍ୟ ।

**ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ଭୂମିକା —** ନୂତନ ପରିସ୍ଥିତିରେ ବା ସମସ୍ୟା ସମାଧାନରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ଯେପରି ନିଜର ଅନୁଭୂତି ଓ ଧାରଣାକୁ ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବେ, ତାହାକୁ ଶିକ୍ଷକ ଅଭିପ୍ରେରିତ କରିବେ ।

**ସତର୍କତା —** ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଲକ୍ଷ୍ୟନଥାଇ ଯଦି ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ସକ୍ରିୟାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷଣ ପ୍ରଣାଳୀରେ ଅଂଶ ଗ୍ରହଣ କରେ ତେବେ ଶିକ୍ଷକଙ୍କୁ ଆବଶ୍ୟକ ପଦକ୍ଷେପ ନେବାକୁ ପଡ଼ିବ ।

ଯଦି ପୂର୍ବରୁ ଅବଗତ ଥିବା ତଥ୍ୟ, ପ୍ରମାଣ ଆଦିକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଅସୀକାର କରେ ତେବେ ଶିକ୍ଷକଙ୍କୁ ଅଭିପ୍ରେରିତ କରିବାକୁ ହେବ ।

## E<sub>5</sub> : Evaluation (ମୂଲ୍ୟାୟନ) —

ନୂତନ ଶୈକ୍ଷିକ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କ ଦ୍ଵାରା କେତେଦୂର ଗ୍ରହଣୀୟ ହୋଇଛି ତଥା ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ସେଥିରେ କେତେଦୂର ଦକ୍ଷତା ହାସଲ କରିଛନ୍ତି ତାହା ମୂଲ୍ୟାୟନ ସୋପାନ ଦ୍ଵାରା ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରାଯାଇଥାଏ । ମାତ୍ର ଶିକ୍ଷକଙ୍କୁ ସତର୍କ ରହିବାକୁ ପଡ଼ିବ ଯେ ମୂଲ୍ୟାୟନର ଫଳାଫଳ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀର ଜ୍ଞାନ ପରିମାପକର ସର୍ବଶେଷ ମାପକ ନୁହେଁ ।

**ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ଭୂମିକା** — ମୂଲ୍ୟାୟନରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଯେପରି ହତୋତ୍ସାହିତ ନହେବେ ସେଥିପ୍ରତି ମଧ୍ୟ ଆମକୁ ସତର୍କ ରହିବାକୁ ହେବ । ଶିକ୍ଷକ ବିଭିନ୍ନ ଜ୍ଞାନ (Knowledge), ବୋଧ (Understanding), କୌଶଳ (Skill) ଓ ପ୍ରୟୋଗ (Application) ଆଦି ପ୍ରଶ୍ନମାନ ଉପସ୍ଥାପନ କରିପାରିବେ । ଏହାଛଡ଼ା ଧାରଣାଚିତ୍ର, ନୂତନ ପରୀକ୍ଷା, ପୋଜେକ୍ସ, ଜର୍ଣ୍ଣାଲ ରାଇଟିଙ୍ଗ୍ ଆଦି ଶ୍ରେଣୀ ପ୍ରକୋଷ୍ଠରେ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ପ୍ରଦାନ କରିପାରିବେ । ବିଶେଷ ସ୍ଥଳରେ ଶିକ୍ଷକ ନିଜକୁ ଆଡୁଆଳରେ ରଖି ଛାତ୍ରମାନଙ୍କର ଦକ୍ଷତାର ମାପ (Grading) ମଧ୍ୟ କରିପାରିବେ । ପ୍ରଶ୍ନଗୁଡ଼ିକ ବିବିଧ ପରୀକ୍ଷାର ଶୈଳୀ ଓ ଫଳାଫଳ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବେଶିତ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ । ଛାତ୍ର ଯଦି ସମୂହାୟନ କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହୁଏ ତେବେ ତାହା ଏକ ସର୍ବୋତ୍କୃଷ୍ଟ ମୂଲ୍ୟାୟନ ହେବ । ଆଦିକାର ବିବିଧ Online ପରୀକ୍ଷାକୁ ମଧ୍ୟ ICT ଲ୍ୟାବ୍ ମାଧ୍ୟମରେ କରାଯାଇପାରୁଛି ।